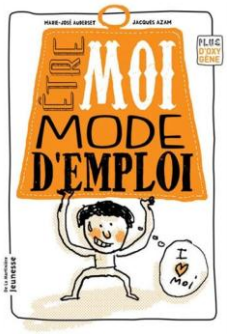
Semaine du
1er décembre 2014

Luce et Michelle
vous recommandent

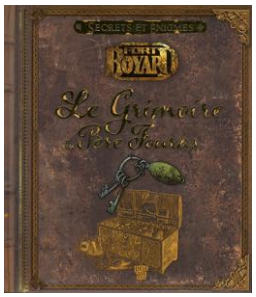
Auderset, Marie-José. *Être moi, mode d'emploi* (nouvelle édition 2014)



Difficulté à prendre la parole en public, impression de nullité, sentiment de ne pas être à la hauteur, le manque de confiance en soi est très répandu chez les préadolescents. L'ouvrage s'attache à en analyser les causes et prodigue des conseils pour aller vers une acceptation et une valorisation de soi. [Renaud-Bray]

Publié en 2007 avec les illustrations de Luc Tesson et en 2005 avec les illustrations de Gaëtan de Séguin. Documentaire proposant d'informer les jeunes adolescents sur tout ce qui a trait à la confiance et l'affirmation de soi, chez soi, dans sa famille et face aux autres, dans une mise en page égayée de croquis volontairement brouillon et à l'humour assez direct. Les leçons y sont, quant à elles, très simplement présentées sans pour autant y soustraire un vocabulaire précis et scientifique. Des jeux typographiques en guise de titres, des phylactères et des encadrés soulignent, souvent avec un humour gentiment provocateur, des questions plus délicates auxquelles on a ici souhaité répondre sans détour, mais de manière toujours nuancée et progressiste. [SDM]

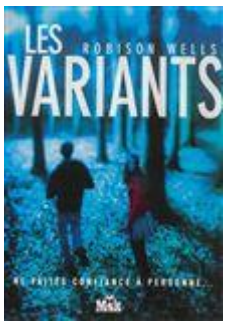
Mitrecey, Dan. *Le grimoire du père Fouras*



Muni d'une couverture matelassée imitant les vieux livres en cuir enluminés, cet ouvrage hybride invite à plonger dans les coulisses et l'histoire du célèbre Fort en compagnie de l'un de ses personnages mythiques: le père Fouras. Dans la première partie de l'album, ce dernier nous ouvre les pages du journal intime dans lequel il relate son arrivée et son installation à Fort Boyard, de même que les trois premières années qu'il passa à explorer ses lieux et ses archives afin non seulement de mettre en lumière de grands secrets, mais également de trouver une explication aux phénomènes étranges qui s'y déroulent. Au fil des pages sont ainsi révélés le passage secret menant aux Maîtres du Temps, les origines du spectre prisonnier de la chapelle, le terrible accident ayant conduit au cloisonnement de la forge, la prophétie à l'origine de la création de l'alphabet géant de la Salle du Trésor, la visite d'un mystérieux vaisseau fantôme, la symbolique de la fontaine aux boyards ou encore la légende du chevalier de Boyarville. La seconde partie de l'ouvrage réunit quant à elle un peu plus de cent énigmes qu'a concoctées le protagoniste du haut de sa vigie surplombant l'océan. Les solutions sont regroupées à la fin de l'ouvrage. [SDM]

Un bel ouvrage hybride, réalisé sur d'épaisses pages parcheminées et illustré de croquis imitant les gravures d'antan et de peintures réalistes ornées d'éclaboussures imitant des taches d'humidité. De quoi ravir les amateurs d'énigmes et ceux de l'émission télévisée. [SDM]

Wells, Robison. *Maxfield Academy*. [1], *Les Variants*



Benson Fisher, 17 ans, entre à l'Académie Maxwell, heureux d'en finir avec les foyers d'accueil. Ce collège privé trouvé sur Internet accueille des orphelins comme lui. Et l'adolescent rêve d'une vie plus stable, il veut se consacrer à ses études, passer ses diplômes et prendre sa vie en main. Ce que le collège lui promet. Nous le retrouvons donc au moment où Mme Vaughan, l'intermédiaire, le conduit aux portes de l'internat. Mais dès qu'il pose un pied dans la cour de l'école, ce qui devait être le rêve de sa vie, se transforme vite en cauchemar. Rien n'est normal dans cette école qui est bel et bien une prison: grilles infranchissables, caméras de surveillance, règlements aussi stricts qu'obtus, répartition des élèves en trois gangs: la Société (ceux qui suivent les règles), le Chaos (ceux qui ne respectent rien) et les Variants (ceux qui ne veulent pas suivre les directives). En fait, les jeunes sont laissés à eux-mêmes, mais dirigés et surveillés étroitement par une main de fer invisible. Pour éviter les sanctions et avoir une vie agréable, il suffit d'obéir et se montrer docile, comme l'ont compris ceux de la Société, les gardes-chiourmes de l'école. Malgré tout, leur quotidien est pimenté par des brimades absurdes et des jeux de guerre imposés. Benson comprend assez vite le système à ses dépens. Il n'a qu'une idée en tête: s'évader, mais comment? Tout d'abord, il lui faut survivre, ce qui n'est pas gagné d'avance dans cette école où les disparitions définitives sont monnaie courante. [SDM]

Roman d'aventures, d'anticipation, de survie, le récit agrippe le lecteur dès la première page, pour ne plus le lâcher. Les personnages, l'ambiance glauque, l'intrigue prenante sont menés de main de maître. Le lecteur est pris en otage, comme Benson. À chaque page, on se demande comment celui-ci va gérer la situation, s'il va pouvoir s'enfuir. Au rythme des incidents dramatiques, de la peur et de la passivité des victimes, des hypothèses du héros-narrateur, l'angoisse monte, efficacement dosée. [SDM]